ATARI®

Home Computer
ATARI

INVITO A PROGRAMMARE 1

Manuale d'Uso

Versione Cassetta

Contenuto della prima cassetta
INVITO A PROGRAMMARE

LEZIONE UNO, PRIMA PARTE
Introduzione al corso
Introduzione all'uso della tastiera
Descrizione e caratteristiche del computer **ATARI**

LEZIONE UNO, SECONDA PARTE
Introduzione al linguaggio di programmazione
Istruzioni **ATARI**
Messaggi d'errore
Uso dell'istruzione PRINT per operazioni matematiche
Segni di moltiplicazione e divisione

LEZIONE DUE, PRIMA PARTE
Cosa è un programma?
Numerazione dei programmi
Sequenzialità delle istruzioni
Istruzione **RUN**

LEZIONE DUE, SECONDA PARTE
Istruzione **LIST**
Istruzione **NEW**
Correzione di errori in un programma

LEZIONE TRE
Variabili numeriche
Istruzione **LET**
Istruzione **INPUT**

LEZIONE QUATTRO
Variabili stringa
DIM (Istruzione di dimensionamento)
Istruzione **LET** con stringhe
Istruzione **INPUT** con stringhe

LEZIONE CINQUE
Istruzione **IF...THEN** usata con l'istruzione **PRINT**
Istruzione **GO TO**

LEZIONE SEI
Dimostrazione di due complessi programmi
Introduzione ai comandi di grafica e colore
Introduzione ai comandi di suono

ERRORI DI CARICAMENTO
Se durante il caricamento avete i messaggi d'errore 138 o 143, il "TAPE LEADER" (la parte iniziale del nastro non magnetizzata) potrebbe essere troppo lungo. Il risultato è che il computer tenta di leggere dei dati dove non esistono. Riavvolgete il nastro all'inizio. Poi fate avanzare il nastro di circa 5 unità verificandolo sul contatore del registratore. Predisponete il registratore in PLAY e ripetete nuovamente la procedura di caricamento.

PERDITA DI SINCRONISMO
Potrebbe verificarsi che il parlato del nastro, causa impulsi esterni, perda il sincronismo con le immagini del computer. Interrompete l'esecuzione del programma con il tasto RESET. Digitate POKE 54018,52 e premete il tasto RETURN. Questa istruzione vi consentirà, premendo il tasto PLAY, di riascoltare il nastro come su un normalissimo registratore. Con l'aiuto dei tasti REWIND ed ADVANCE del registratore cercate l'inizio del parlato della lezione in ascolto. Trovato il punto d'inizio premete il tasto RESET per interrompere la lettura del registratore. Poi digitate RUN per iniziare la lezione.

Per un migliore impiego del registratore è buona norma pulire periodicamente con i prodotti appositi la testina di lettura e di registrazione.

Per eventuali altri problemi consultate il Vostro Rivenditore ATARI di fiducia o il centro Assistenza ATARI.

INVITO ALLA PROGRAMMAZIONE

In questa cassetta sono incise una serie di lezioni che vi permetteranno di effettuare la programmazione con il vostro **ATARI 800 XL,** queste lezioni non faranno di voi un esperto; tuttavia, apprenderete abbastanza per essere in grado di elaborare dei semplici programmi ed avrete la possibilità di imparare ancora di più consultando il nostro manuale **ATARI BASIC.**

Qualora abbiate dubbi sull'uso della cassetta contenente il programma e sul registratore **ATARI 1010**, consultate il Manuale accluso all'**ATARI 800 XL,** oppure al registratore **ATARI 1010.**

Prima di iniziare con la Parte I o II della cassetta, assicuratevi che il nastro sia completamente riavvolto. Fissate il contagiri su «**000**». I numeri relativi alle varie lezioni variano a seconda della lunghezza di queste ultime, vi suggeriamo quindi di prendere nota del numero di giri corrispondente a ciascuna lezione.

Per caricare la lezione nel computer, digitare **CLOAD** e premere il tasto **RETURN.** Un segnale acustico vi ricorderà di premere il tasto **PLAY** del Program Recorder. Poi, premete ancora una volta il tasto **RETURN**. Il nastro inizierà a girare e sentirete dei toni man mano che il programma viene caricato nel computer. Quando il video visualizza **READY**, digitare **RUN** e poi, premete **RETURN.** Inizierà il programma. Terminata una lezione, senza rimuovere il nastro, occorre seguire quanto sopra enunciato per far iniziare la successiva, (tempo di caricamento appross. 2 min.)

Dopo aver inserito il programma nel computer, osservate ed ascoltate man mano che la lezione continua sul video televisivo. Premere il tasto appropriato e inserire le risposte, come richiesto. Alla fine di ciascuna risposta, occorre premere il tasto **RETURN** per avvertire il computer che è terminata l'operazione di inserimento. Qualora non seguiate con precisione le istruzioni, potreste ottenere un messaggio d'errore.

In alcuni casi, alla fine della lezione, potrete avera la possibilità di elaborare i vostri programmi e di effettuare esercizi pratici su ciò che avete appreso. Per liberare la memoria del computer fra un programma e l'altro, ricordate di inserire **NEW** e di premere il tasto **RETURN** ogni qualvolta iniziate un nuovo programma.

Tutte le 6 lezioni possono essere effettuate interamente. Se volete fare una pausa nel corso di una lezione, attendete fino a che il nastro arriva in un punto dove vi viene rivolta una domanda, in tal modo la lezione viene automaticamente interrotta fino a che non inserite la risposta corretta. L'unico altro momento in cui avete la possibilità di effettuare una pausa è alla fine di ciascuna lezione, prima di inserire la seguente. Altrimenti, se volete effettuare una pausa con la tastiera e/o il registratore necessita che il nastro venga interamente riavvolto e la lezione ricaricata.

Vi sono tre lezioni sulla Parte 1 e tre lezioni sulla Parte 2 della cassetta. Le lezioni 1 e 2 sono suddivise in due parti. Ciascuna parte deve essere inserita separatamente nel computer.